

JANTARIS

Ein Brettspiel für 3–4 Spieler

Spielautor: Zbynek Vrana



Wir befinden uns in längst vergangenen Zeiten, in der großen Stadt Jantaris... Zwei mächtige Handelsgilden kämpfen um die beste Marktstellung und den höchsten Gewinn. In diesem Spiel verkörperst du das Oberhaupt einer der kleineren Handelsgilden der Stadt. Dein Ziel ist es nicht nur dich erfolgreich auf dem hiesigen Markt durchzusetzen, sondern ihn auch ganz unter deine Kontrolle zu bringen. Um dies zu erreichen, musst du in den Augen der Stadtbewohner und der anderen Gilden ausreichend Prestige gewinnen. Es gibt mehrere Wege, dies zu erreichen. Kannst du sie nutzen, um zum neuen König der Kaufleute von Jantaris aufzusteigen?

Spielmaterial

- 1 Spielplan (Stadtplan inkl. Prestigepunktezählleiste)
- 60 Kaufleute (15 Figuren je Farbe)
- 1 Spielmarke (für den aktiven Spieler)
- 2 Gildenspielsteine (ein roter, ein schwarzer)
- 20 Gegenstandskarten (braun eingerahmt)
- 8 Marktbeherrschungskarten (schwarz eingerahmt)
- 6 Karten des Großen Marktes (rot eingerahmt)
- 16 Abstimmungskarten (4 Kartentypen in vier Ausführungen)
- 48 Güterspielsteine (24 rote und 24 schwarze Holzklötzchen)
- 4 Karten mit den Aktionsbeschreibungen
- 4 Karten mit der Beschreibung der Spielphasen

Spielvorbereitung

- Lege den **Spielplan** auf den den Tisch. Auf dem Spielplan ist der **Stadtplan** abgebildet. In der Mitte befindet sich das **Stadtzentrum**, welches zu keinem Stadteil gehört. Die einzelnen **Stadteile** befinden sich unmittelbar um das Stadtzentrum herum. Am Rande des Spielplans befindet sich die **Prestigepunktezahlleiste**.
- Lege die beiden **Gildenspielsteine** ins Stadtzentrum.
- Mische die **Gegenstandskarten** sorgfältig und lege sie als **Basarstapel** verdeckt in die Nähe des Spielplans. Nimm die zwei obersten Karten vom Stapel und lege sie offen daneben aus.
- Lege den Stapel mit den gemischten **Karten des Großen Marktes** verdeckt neben den Basarstapel.
- Die **Güterspielsteine** werden, nach Farben sortiert, neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Mische die **Marktbeherrschungskarten** und lege sie verdeckt als Stapel neben die anderen zwei Stapel. Vom Stapel werden entsprechend der Spieleranzahl Karten offen ausgelegt (z.B. 3 Karten bei 3 Mitspieler).
- Jeder Spieler wählt eine der kleineren Handelsgilden, also eine der vier Farben der **Kaufleute** und nimmt sich in dieser Farbe alle 15 Figuren, eine **Karte mit den Aktionsbeschreibungen**, eine **Karte mit der Beschreibung der Spielphasen** und 4 **Abstimmungskarten** („Einflußstärkung“, „Handel“, „Anwerbung“ und „Schwarzmarkt“).
- Jeder Spieler stellt einen seiner Kaufleute auf das hellgrüne Anfangsfeld auf der Prestigepunktezahlleiste. Die übrigen Figuren bleiben als Vorrat vor jeden Spieler liegen.

Beispiel zur Spielvorbereitung für drei Spieler (der blaue Spieler hat bereits alle seine Spielteile bekommen)



- | | |
|------------------------------|--|
| 1. Marktbeherrschungskarten | 6. Güterspielsteine |
| 2. Gegenstandskarten | 7. Kaufleute |
| 3. Karten des Großen Marktes | 8. Karte mit den Aktionsbeschreibungen |
| 4. Spielplan | 9. Abstimmungskarten |
| 5. Gildenspielsteine | 10. Spielmarke des aktiven Spielers |

Spielbeginn

Der jüngste Spieler nimmt zwei seiner Kaufleute und stellt sie in zwei beliebige Stadtteile. Im Uhrzeigersinn stellen dann die anderen Spieler je zwei Figuren in zwei verschiedene Stadtteile (wobei sie ihre Figuren auch in die Stadtteile stellen dürfen, in die bereits andere Spieler ihre Figuren gesetzt haben). Zuletzt bekommt der jüngste Spieler die **Spielmarke des aktiven Spielers**.

Der Spieler, der die Spielmarke des aktiven Spielers hat, wird zum **aktiven Spieler** und als solcher leitet er das Spiel in diesem Zug. Wenn er seinen ganzen Zug abgeschlossen hat, wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn aktiver Spieler und erhält die Spielmarke.

Allgemeine Regeln

Jeder Spielzug besteht aus vier Phasen. Die folgenden Regeln gelten für alle Phasen gleichermaßen.

Maximale Güteranzahl

Jeder Spieler darf höchstens 6 Güter von jeder Farbe besitzen. Wenn ein Spieler bereits 6 Güter einer Farbe besitzt, darf er keine weiteren Güter dieser Farbe erwerben, bis er wieder weniger als 6 Güterspielsteine dieser Farbe besitzt.

Gildenspielsteine

Wenn im Stadtzentrum oder in einem Stadtteil der Spielstein einer Handelsgilde liegt, dürfen diese Gebiete nicht von neuen Kaufleuten betreten werden.

Soweit es durch andere Regeln nicht ausdrücklich erlaubt ist, dürfen auf einen solchen Teil des Spielplanes auch keine Kaufleute aus anderen Gebieten verschoben werden oder dieses Gebiet verlassen.

Sobald der Spielstein einer Handelsgilde aus dem Stadtzentrum entfernt wird, darf dieser nie mehr ins Stadtzentrum zurückkehren. In keinem Stadtteil dürfen die beiden Gildenspielsteine gleichzeitig liegen.

Spielablauf

Ein Spielzug des aktiven Spielers besteht aus vier Phasen, die in der vorgegebenen Reihenfolge ablaufen müssen.

1. Phase – Die Stadt

Der aktive Spieler muß in dieser Phase einen der folgenden Orte besuchen: den **Markt**, das **Zunftthaus** oder den **Basar**.

Der Markt

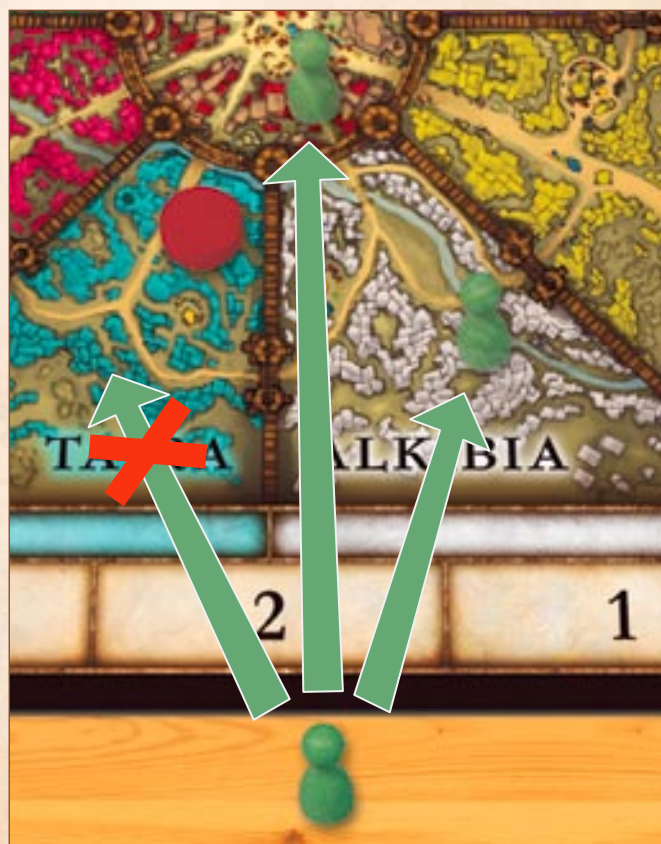
Der aktive Spieler kann sich bis zu zwei Güter einer Farbe nehmen. Hierbei muß er die maximale Anzahl an Gü-

terspielsteinen beachten, die nicht überschritten werden darf.

Das Zunftthaus

Dem Spieler stehen zwei Möglichkeiten zur Auswahl: **entweder**

- nimmt er einen seiner Kaufleute aus dem Vorrat, und stellt ihn auf den Stadtplan (Stadtplatz oder Stadtteil, wo sich kein Gildenspielstein befindet), **oder**
- er entfernt bis zu zwei seiner Kaufleute vom Spielplan (Stadtplatz oder Stadtteil, wo sich kein Gildenspielstein befindet) und legt sie zurück zu den Kaufleuten in seinem Vorrat (Vorrat = Figuren, die er außerhalb des Spielplanes zur Verfügung hat).



Stellmöglichkeiten für neue Kaufleute beim Besuch des Zunftthauses

Der Basar

Wenn der aktive Spieler den Basar betritt, **muß** er die Versteigerung eines der neben dem Basarstapel ausgelegten Gegenstände beginnen. Es geht aber nur, wenn der Spieler imstande ist, das auf der Karte angegebene Mindestgebot zu bezahlen, d.h. die angegebene Menge der Güter in den angegebenen Farben besitzt. (Wenn der aktive Spieler keinen der ausgelegten Gegenstände bezahlen kann, endet die erste Phase, ohne daß die Versteigerung stattfindet.) Der aktive Spieler macht das erste Gebot, das entweder dem Mindestgebot entspricht oder über-

steigt. Nacheinander kommen nun alle Spieler (vom aktiven Spieler im Uhrzeigersinn) an die Reihe: jeder muß entweder das Gebot erhöhen, oder aus der Versteigerung aussteigen. Um das letzte Gebot zu erhöhen, muß der Spieler sowohl die als Mindestgebot angegebene Menge der Güter in den angegebenen Farben besitzen, als auch so viele weitere Güter, um die er das Gebot erhöht. Spieler, die aus der Versteigerung ausgestiegen sind, dürfen natürlich keine weiteren Gebote zu diesem Gegenstand abgeben. Wenn der aktive Spieler wieder an der Reihe ist, muß er das aktuelle Gebot nicht überbieten, sondern es reicht, wenn er gleichzieht; die anderen Spieler können dann aber das Gebot wieder erhöhen. Falls der aktive Spieler den Gegenstand nicht erwirbt und genug Güter hat, um den anderen angebotenen Gegenstand zu erwerben, darf er dessen Versteigerung beginnen. Neue Gegenstände werden erst am Ende der Spielphase vom Basarstapel gezogen und wieder offen ausgelegt.

Regeln für die Versteigerung

- Wenn der Spieler nicht genug Güter hat, um das letzte Gebot zu erhöhen, steigt er automatisch aus der Versteigerung aus.
- Die festgesetzte Farbkombination der Güter gilt nur für das Mindestgebot. Weitere Güter, die der Spieler bietet, dürfen beliebiger Farbe sein.
- Der aktive Spieler muß das letzte Gebot nicht überbieten, es reicht, wenn er gleichzieht; auch dann gilt er als der Höchstbietende. Die anderen Spieler können selbstverständlich das Gebot des aktiven Spielers wieder überbieten.
- Der Spieler, dessen Gebot nicht mehr überboten wird, legt die entsprechende Menge der Güter zurück in die Bank und erwirbt den Gegenstand. Die Gegenstandskarte legt er dann sichtbar vor sich aus, und zieht mit seinem Kaufmann auf der Prestigepunktezähleiste so viele Felder vor, wie Prestigepunkte auf der Gegenstandskarte angegeben sind.
- Der aktive Spieler darf in einem Spielzug nur einen Gegenstand erwerben. Falls er den ersten Gegenstand erworben hat, darf er die Versteigerung des anderen nicht mehr beginnen.

Sobald der aktive Spieler eine weitere Versteigerung nicht mehr beginnen kann oder will, ergänzt er vom Basarstapel die ausgelegten Gegenstandskarten, so daß wieder zwei Gegenstände im Angebot sind. Damit ist die erste Spielphase beendet.

Gegenstände

Auf jeder Gegenstandskarte ist angegeben, wann die Fähigkeiten des Gegenstandes genutzt werden können und ihre Wirkung entfalten. Der Gegenstand bleibt bis zum Spielende im Besitz des Spielers. Ausnahme: Falls auf der Karte angegeben ist, daß sie wieder abgelegt werden soll, muß der entsprechende Mitspieler die Karte nach Gebrauch ablegen. Einige Gegenstände können mehrfach genutzt werden. Ein Gegenstand kann:

- sofort nach dem Erwerb (solche Gegenstände haben nur einen einmaligen Effekt), oder
- zu Beginn des Spielzuges des Besitzers (also bevor dieser Spieler mit der ersten Phase seines Spielzuges beginnt), oder
- in der Situation, die auf der Karte beschrieben ist (der Gegenstand wird angewandt, sobald die Situation eintritt) genutzt werden.



Beschreibung der Gegenstandskarte

- Bezeichnung des Gegenstandes
- Anzahl der durch die Karte zu erwerbenden Prestigepunkte
- Ergänzungssymbol
- Mindestgebot für den Gegenstand
- Sonderfähigkeit des Gegenstandes



Kronensymbol

Einige Gegenstandskarten tragen zusätzlich das Kronensymbol. Dies bedeutet, daß sich die Sonderfähigkeit des Gegenstandes auch auf alle anderen Spieler bezieht, die mindestens einen Gegenstand mit diesem Symbol besitzen. Wenn der aktive Spieler mehr als einen Gegenstand mit Krone besitzt, bestimmt er selber die Reihenfolge, in der ihre Fähigkeiten wirken sollen.

Anmerkung

Jede der oben angeführten Aktionen kann dem aktiven Spieler Nutzen bringen, jedoch in manchen Spielsituationen keinen Wert besitzen wenn eine andere Regel im Wege steht. Wenn der aktive Spieler z.B. den Markt besucht, obwohl er bereits 6 rote und 6 schwarze Güterspielsteine hat, kann er keine weiteren Güter erhalten.

2. Phase – Diplomatie

Der aktive Spieler bestimmt einen Stadtteil, in dem gerade keine Handelsgilde ihren Spielstein liegen hat, wählt einen der beiden Gildenspielsteine aus und verschiebt ihn in diesen Stadtteil. Der bestimmte Stadtteil wird dann bis zum Ende dieser Spielphase als der **aktive Stadtteil** bezeichnet; die unmittelbar angrenzenden Stadtteile werden in dieser Phase als die **benachbarten Stadtteile** bezeichnet. Jeder Spieler wählt dann eine seiner Abstimmungskarten aus und legt sie verdeckt vor sich. Wenn alle Spieler ihre Karten ausgewählt haben, drehen sie sie um, so daß die Vorderseite für alle Spieler sichtbar wird. Mit dem aktiven Spieler beginnend und weiter im Uhrzeigersinn führen nun alle Spieler nacheinander die mit den Karten verbundenen Aktionen durch.

Die Wirkung jeder Abstimmungskarte hängt davon ab, wie viele Karten dieser Art ausgelegt wurden. Die durchzuführenden Aktionen sind auf den **Karten mit den Ak-**

Handel	Schwarzmarkt	Einflussstärkung	Anwerbung
Du erhältst zwei Güter in der Farbe, die dem Spielstein der Handelsgilde im aktiven Stadtteil entspricht.	Nimm dir ein Gut eines beliebigen Mitspielers.	Wähle einen Mitspieler, der alle seine Kaufleute aus dem aktiven Stadtteil herausnehmen muß.	Stelle einen Kaufmann aus deinem Vorrat in einen beliebigen Stadtteil, in dem kein Spielstein einer Handelsgilde liegt.
Du erhältst so viele Güter, wie du Kaufleute im aktiven Stadtteil hast. Die Farbe der Güter entspricht der Farbe des Spielsteins der Handelsgilde im aktiven Stadtteil.	Du erhältst zwei beliebige Güter aus dem Vorrat.	Bis zu zwei deiner Kaufleute dürfen aus einem benachbarten Stadtteil in den aktiven Stadtteil ziehen.	Stelle einen Kaufmann aus deinem Vorrat ins Stadtzentrum, aber nur falls dort kein Spielstein einer Handelsgilde liegt.
Du erhältst so viele Güter, wie du Kaufleute im Stadtzentrum hast. Die Farbe der Güter entspricht der Farbe des Spielsteins der Handelsgilde im aktiven Stadtteil.	Du verlierst alle deine Güter, und alle deine Kaufleute werden aus dem aktiven Stadtteil entfernt.	Bis zu zwei deiner Kaufleute dürfen aus dem aktiven Stadtteil in einen der benachbarten Stadtteile ziehen, wenn in diesem Stadtteil kein Spielstein einer Handelsgilde liegt.	Stelle bis zu zwei Kaufleute aus deinem Vorrat in einen der benachbarten Stadtteile, wenn in ihnen kein Spielstein einer Handelsgilde liegt.

tionsbeschreibungen hinter der entsprechenden Anzahl ausgespielter Karten aufgelistet.

Beispiel: Peter legt die Karte „Schwarzmarkt“, Johanna die Karte „Handel“ und Richard die Karte „Schwarzmarkt“ aus. Johanna bekommt also zwei Güter von der Farbe, die der Spielstein der Handelsgilde im aktiven Stadtteil hat. Peter und Richard bekommen je zwei Güter, deren Farben sie sich nach eigenem Ermessen auswählen können.

Im Folgenden werden die Aktionen der vier verschiedenen Kartentypen übersichtlich dargestellt. Jeder Spieler hat während des ganzen Spieles eine Karte mit den Aktionsbeschreibungen bei sich, wo alle Aktionen genau beschrieben werden:

Handel – ermöglicht dem Spieler Güter zu erwerben, die später zum Ankauf der Gegenstände gebraucht oder auf dem Großen Markt verkauft werden können. Ist der Spieler der Einzige, der diese Aktion gewählt hat, bekommt er zwei Güter ohne jegliche Einschränkung. Haben sich jedoch mehrere Spieler für diese Aktion entschieden, hängt die Menge der zu erwerbenden Güter von

der Anzahl der Kaufleute, die der Spieler im aktiven Stadtteil oder im Stadtzentrum hat ab. Je mehr Kaufleute der Spieler im Stadtzentrum und im aktiven Stadtteil hat, desto mehr Güter kann er erwerben. Hat ein Spieler im aktiven Stadtteil und im Stadtzentrum keine Kaufleute, kann er keine Güter erwerben.



Schwarzmarkt – kann dem Spieler auch Güter bringen. Entweder erhält er sie von einem anderen Spieler, oder von der Bank, und zwar ohne weitere Bedingungen. Doch kann der „Schwarzmarkt“ auch gefährlich sein – wenn sich mehr als zwei Spieler für den „Schwarzmarkt“ entscheiden, dann verlieren sie alle ihre Güter und alle ihre Kaufleute werden aus dem aktiven Stadtteil vertrieben.



Einflussstärkung – mit Hilfe dieser Karte kann der Spieler seine Kaufleute zwischen den Stadtteilen umziehen lassen, oder er kann die Kaufleute anderer Spieler aus dem aktiven Stadtteil vertreiben und damit die Marktsituation der einzelnen Spieler in diesem Stadtteil deutlich verändern. Diese Aktion kann die Schlüsselrolle für den Erwerb einer Marktbeherrschungskarte in der vierten Phase spielen. Ihr Gebrauch muß in den meisten Fällen gut geplant werden. Es ist auch möglich, seine eigenen Kaufleute zu vertreiben, oder einen Spieler auszuwählen, der im Stadtteil keine Kaufleute hat.



Anwerbung – ist eine Möglichkeit, wie man weitere Kaufleute in die Stadt bekommen kann. Entsprechend der Anzahl der Spieler, die für diese Aktion stimmen, werden dann die neuen Kaufleute entweder in einen beliebigen Stadtteil, oder ins Stadtzentrum, oder in einen der benachbarten Stadtteile gestellt.



Vertreibung

Der Begriff „**Vertreibung**“ kommt in der Beschreibung bestimmter Aktionen und auf einigen Gegenstandskarten vor. Jeder Spieler, der aus einem Stadtteil vertrieben wird, führt folgende Schritte durch:

Er zieht mit je einem Kaufmann in jeden benachbarten Stadtteil (wenn er im aktiven Stadtteil nur einen Kaufmann hat, darf er frei wählen, in welchen der benachbarten Stadtteile er zieht). Er darf jedoch mit keinem Kaufmann in einen Stadtteil ziehen, in dem sich der Spielstein einer Handelsgilde befindet. In einem solchem Fall zieht er nur mit einem Kaufmann in den anderen benachbarten Stadtteil.

Alle anderen Kaufleute, die im aktiven Stadtteil verblieben sind, entfernt er vom Spielplan.



Beispiel der Vertreibung von vier Kaufleuten aus einem Stadtteil Taira

3. Phase – Der Große Markt

Wenn sich am Ende der zweiten Phase im Stadtzentrum weniger als 5 Kaufleute beliebiger Farben befinden, fällt die dritte Phase aus, und der aktive Spieler geht zur vierten Phase über. Wenn aber im Stadtzentrum 5 oder mehr Kaufleute stehen, dreht der aktive Spieler die oberste **Karte des Großen Marktes** um und geht nach folgenden Regeln vor:

Wenn der aktive Spieler zumindest einen Kaufmann im Stadtzentrum hat und zugleich zumindest so viele Güter (beliebiger Farbe) besitzt, wie auf der umgedrehten Karte des Großen Marktes angegeben sind, **muß** er diese Menge an Gütern an die Bank abgeben. Dafür bekommt er jedoch so viele Prestigepunkte, wie auf der Karte angegeben sind (d.h. er zieht mit seinem Kaufmann auf der Prestigepunktzählleiste die entsprechende Anzahl der Felder vor). Nach diesem Tausch von Gütern gegen Prestigepunkte verschiebt er einen seiner im Stadtzentrum stehen-



den Kaufleute in einen beliebigen Stadtteil, in dem keine der Handelsgilden ihren Spielstein liegen hat. Unabhängig davon, ob der Spieler den Tausch durchführen konnte oder nicht, ist nun der Spieler zu seiner Linken an der Reihe, der ebenfalls Güter gegen Prestigepunkte tauschen kann (sofern er Güter und einen Kaufmann im Stadtzentrum vorzuweisen hat).

So handeln alle Spieler der Reihe nach auf dem Großen Markt, bis zuletzt kein Spieler die Bedingungen erfüllt, um Güter gegen Prestigepunkte zu tauschen (d.h. er hat keinen Kaufmann auf dem Stadtplatz oder besitzt die angegebene Menge Güter nicht). In dem Augenblick endet die dritte Phase, und der aktive Spieler legt die ausgelegte Karte des Großen Marktes wieder verdeckt unter den Stapel.

4. Phase – Marktbeherrschung

Weitere Prestigepunkte kann der Spieler durch Marktbeherrschung gewinnen. Dazu muß er in drei Stadtteilen, die gemeinsam auf einer **Marktbeherrschungskarte** angeführt sind, den **Markt beherrschen**.

Ein Spieler beherrscht den Markt in einem Stadtteil, wenn er in diesem Stadtteil zumindest zwei Kaufleute und zugleich mehr Kaufleute als jeder anderer Spieler hat.

Wenn ein Spieler in dieser Spielphase diese Bedingungen erfüllt, meldet er diese Tatsache den anderen Spielern und erhält die entsprechende Marktbeherrschungskarte. Jede Karte bringt ihrem Besitzer 3 Prestigepunkte (die der Spieler sofort nach dem Erhalten der Karte durch drei Schritte auf der Zählleiste markiert). Die Marktbeherrschungskarte läßt der Spieler vor sich auf dem Tisch liegen, und aus dem betreffenden Stapel legt er eine neue Karte aus (falls im Stapel noch Karten vorhanden sind). Auch die neue Karte kann gleich in derselben Spielphase von einem der Spieler erworben werden.



Ende des Spielzuges

Mit der Beendigung der letzten Phase wird der Zug des aktiven Spielers abgeschlossen. Der Spieler übergibt die Spielmarke des aktiven Spielers seinem Nachbarn im Uhrzeigersinn. Damit wird dieser zum aktiven Spieler und beginnt seinen Zug.

Ende des Spieles

Das Spiel endet, wenn am Anfang einer Spielrunde, also vor dem Zug des Spielers, der das Spiel begonnen hat, zumindest einer der Spieler 12 oder mehr Prestigepunkte hat. Sieger ist der Spieler mit der höchsten Anzahl der Prestigepunkte. Haben zwei oder mehr Spieler die gleiche Anzahl an Punkten, gewinnt derjenige, der mehr Güter hat. Wenn auch die Anzahl der Güter gleich ist, gewinnen alle Spieler, die die meisten Güter und Punkte haben zusammen.

Beispiel eines Spielablaufs

Um den Spielmechanismus zu verdeutlichen, wird im Folgenden der erste Zug einer Spielpartie dargestellt. Wir schauen das Spiel mit den Augen eines Spielers an. Neben diesem Spieler – Peter – nehmen an der Partie noch drei andere Spieler teil – Peters Freunde Johanna, Markus und Linda.

Nachdem Peter die Spielschachtel ausgepackt hatte, half er den anderen das Spiel vorzubereiten. In die Mitte des Tisches legte er den Spielplan. Aus der Tüte schüttete er alle kleinen Spielteile auf die freie Tischfläche. Er suchte die beiden Gildenspielsteine heraus und legte sie in die Mitte des Spielplans, ins Stadtzentrum. Dann nahm er sich alle blauen Kaufleute (Peters Lieblingsfarbe), die blau eingerahmte Karte mit den Aktionsbeschreibungen und die vier blauen Abstimmungskarten. Dann mischte er die Marktbeherrschungskarten, drehte vier Karten um und legte sie neben den Stapel. Die anderen Spieler bereiteten inzwischen die übrigen Spielteile vor. Zuletzt stellt jeder Spieler je einen Kaufmann in zwei verschiedene Stadtteile. Da Peter der jüngste unter den Spielern ist, stellte er seine Kaufleute als Erster auf. Da der Stadtteil Shakara nur auf einer ausgelegten Marktbeherrschungskarte angeführt ist, entschied er sich, einen Kaufmann gerade da hin-

zustellen, um Kämpfe um Stadtteile zu vermeiden, die auf zwei oder drei Karten angeführt sind. Den anderen stellte er in den Stadtteil Likaran. Dann stellten die anderen Spieler ihre Kaufleute in verschiedene Stadtteile nach ihrem Ermessen.

Als der jüngste nimmt Peter die Spielmarke des aktiven Spielers und beginnt den ersten Spielzug.

Zuerst muß er sich für eine der drei Möglichkeiten entscheiden, die er in der ersten Spielphase wählen kann. Nach kurzem Überlegen wählt er das „Zunfthaus“ und stellt einen weiteren Kaufmann in den Stadtteil Shakara. Da er nun in diesem Stadtteil bereits zwei Kaufleute hat, und kein anderer Spieler hier so viele Kaufleute besitzt, beherrscht Peter den Markt in Shakara – das kann im späteren Spielablauf sehr nützlich werden. Damit endet die erste und beginnt die zweite Phase von Peters Spielzug.

Da sich die beiden Spielsteine der Handelsgilden noch im Stadtzentrum befinden, kann Peter einen beliebigen Stadtteil zum aktiven wählen. Er entscheidet sich wieder für Shakara, wo nur er Kaufleute hat, und verschiebt den Spielstein der schwarzen Handelsgilde dorthin. Daraufhin wählt jeder Spieler eine seiner Abstimmungskarten aus und legt sie verdeckt auf den Tisch. Peter hat sich für die Karte „Handel“ entschieden.



Wenn alle Spieler ihre Abstimmungskarten verdeckt vor sich gelegt haben, drehen sie sie um. Johanna, die als die nächste im Uhrzeigersinn neben Peter sitzt, hat auch „Handel“ ausgewählt. Markus, der neben Johanna sitzt, hat für „Schwarzmarkt“ gestimmt. Und Linda hat sich für „Anwerbung“ entschieden. Als erster wertet Peter seine Karte aus. Da zweimal „Handel“ ausgelegt worden ist (von Peter und von Johanna), muß Peter die zweite der als Handel beschriebenen Aktionen durchführen, d.h.: „Du erhältst so viele Güter, wie du Kaufleute im aktiven Stadtteil hast. Die Farbe der Güter entspricht der Farbe des Spielsteins der Handelsgilde im aktiven Stadtteil.“ Peter hat im aktiven Stadtteil zwei Kaufleute, also erhält er zwei schwarze Güter. Als nächstes ist Johanna an der Reihe. Auch sie muß die zweite Handelsaktion durchführen, doch sie hat im aktiven Stadtteil keinen Kaufmann und erhält daher keine Güter. Als nächster spielt Markus, und er nimmt sich einen Güterstein von Peter. Als letztes spielt Linda, die einen Kaufmann aus ihrem Vorrat nimmt, und ihn in den Stadtteil Likaran stellt. Somit haben alle Spieler ihre Aktionen durchgeführt, und die zweite Phase des Spielzuges ist zu Ende. Die dritte Phase, der Große Markt, wäre jetzt dran, doch da im Stadtzentrum in diesem Augenblick kein Kaufmann steht, fällt der Markt aus. Da auch keiner der Spieler die Bedingungen erfüllt, um eine Marktbeherrschungskarte zu gewinnen, endet auch die vierte Phase sofort. Peter gibt die Spielmarke des aktiven Spielers an Johanna weiter; sie wird jetzt zum aktiven Spieler und beginnt ihren Zug wieder mit der ersten Phase.

Nachträge

Die kurzen Beschreibungen auf den Gegenstandskarten können nicht alle Einzelheiten erklären. Mögliche Unklarheiten werden im Folgenden erläutert.

Historisches Buch

Die Karte wird sofort angewandt, wenn der Spieler den Bazar betritt, also noch bevor die Versteigerung beginnt.

Dietrich

Falls alle drei aufgedeckten Gegenstandskarten die gleiche Anzahl an Prestigepunkten einbringen, bekommst du gar keine Gegenstandskarte.

Alte Münzen

Diese Gegenstandskarte kann selbstverständlich nur dann ausgespielt werden, wenn die Bedingungen für den Beginn des Großen Marktes erfüllt sind, also wenn im Stadtzentrum mindestens 5 Kaufleute stehen.

Ratschläge für den Anfang

- Am Anfang des Spieles, wenn im Stadtzentrum noch Spielsteine der Handelsgilden liegen, ist die Aktion „Anwerbung“ mit erhöhtem Risiko verbunden. Wenn noch ein anderer Spieler für „Anwerbung“ stimmt, kann keiner von euch beiden seinen Kaufmann ins Stadtzentrum stellen, und eine kostbare Spielaktion geht euch verloren.
- Wenn nur ein Spieler die Aktion „Einflußstärkung“ wählt, muß er die Wirkung nicht unbedingt gegen einen Mitspieler richten, sondern er kann sie auch nutzen, um seine eigenen Kaufleute im Spiel zu bewegen (z.B. nachdem er eine Marktbeherrschungskarte gewonnen hat und nun wiederum mit der Eroberung anderer Stadtteile beginnen will).
- Zur Erhöhung der Anzahl von Kaufleuten in den einzelnen Stadtteilen kann man sehr wirksam auch den Großen Markt nutzen, während dessen die Kaufleute vom Stadtplatz in die Stadtteile versetzt werden können.
- Wenn du vorhast, einen der ausgelegten Gegenstände zu erwerben, d.h. genügend Güter hast um zu gewinnen und den Gegenstand zu ersteigern, geh vorsichtig mit der Aktionskarte „Anwerbung“ um. Stimmt du für diese Aktion, kann es passieren, daß du deinen Kaufmann ins Stadtzentrum stellen mußt und so den Großen Markt herbeiführst. Wenn dieser beginnt, bevor es zur Versteigerung des ersehnten Gegenstandes kommt, verkauft dein Kaufmann im Stadtzentrum deine Waren. Du gewinnst dann zwar wichtige Prestigepunkte, den Gegenstand erwirbst du aber nicht.

Danksagung

Zum Schluß möchte ich mich bei Allen ganz herzlich bedanken, die mir beim Entwickeln dieses Spieles geholfen haben. **Ivan Dostal** und **Lada Urbanova** haben geholfen, diese Anleitung verständlicher und übersichtlicher zu gestalten. **Ondrej Ciganek**, **Víta Staufcik**, **Pavel Prachar** und **Vlaada Chvatil** haben mit guten Ratschlägen dazu beigetragen, daß ich die Regeln besser ausbalancieren konnte. Und **Pavel Jung**, **Daniel Frejek**, **Jiri Kohoutek**, **Rostislav Reha**, **Tomas Zahradnicek** und **Marcel Brabec** haben genug Zeit gefunden, um mit mir das Spiel zu spielen und verborgene Fehler zu finden.

SPIELGESTALTUNG

Spielgestaltung: Zbynek Vrana

Schachtel: Tomas „zelgaris“ Zahradnicek

Spielplan: Tomas „zelgaris“ Zahradnicek

Illustrationen von: Tomas Kucerovsky, Jan Kantor

Design: Tomas „zelgaris“ Zahradnicek

BESONDERER DANK GEBÜHRT

Milan Horak, Jörg Schmidt-Ebeling, Martin Kucera, Jonathan Franklin, Silvia Cillikova

© 2007 Zbynek Vrana

© 2007 ALTAR